

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga dapat mencetak manusia menjadi sumber daya manusia yang handal dan terampil dibidangnya.

Pendidikan sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan suatu rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh. Selain itu dalam dunia pendidikan proses belajar mengajar merupakan proses yang bisa diterapkan. Mengajar dan belajar merupakan proses kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Dalam pemilihan jenis proses belajar mengajar diharapkan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut siswa dapat memahami suatu pengetahuan baru. Penguasaan ilmu pengetahuan harus diarahkan sebagai penguasaan untuk memahami suatu konsep, sehingga dapat diterapkan untuk memecahkan suatu masalah atau soal.

Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu yang terlibat langsung didalam proses tersebut. Dalam proses ini siswa seringkali mengalami

kesulitan dalam memahami konsep matematika, untuk itu selama proses kegiatan belajar berlangsung bantuan guru sangat diperlukan. Tugas guru dalam proses belajar mengajar antara lain adalah mengefektifkan terjadinya proses belajar mengajar.

Prestasi belajar siswa sedikit banyak akan tergantung pada cara guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan guru dalam mengajar memegang peranan penting bagi keberhasilan proses belajar mengajar pada siswa. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara prestasi belajar siswa dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Rendahnya prestasi belajar matematika siswa diantaranya disebabkan oleh adanya anggapan bahwa belajar matematika sulit dan sangat membosankan. Adanya anggapan tersebut akan berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa dan secara tidak langsung akan mempengaruhi keberhasilan pengajaran matematika.

Upaya mengatasi kesulitan belajar matematika dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah telah banyak dilakukan, diantaranya adalah dengan menerapkan metode mengajar dan model pembelajaran yang baru. Metode mengajar adalah cara yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan satuan atau unit materi pelajaran dengan memusatkan pada keseluruhan proses atau situasi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Dalam interaksi belajar mengajar terhadap berbagai macam metode pengajaran yang bertujuan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan

baik. Hal ini juga bertujuan untuk menciptakan proses belajar mengajar aktif serta memungkinkan timbulnya sikap keterkaitan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar secara menyeluruh.

Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini mengingat bahwa kegiatan belajar mengajar diadakan dalam rangka memberikan pengalaman-pengalaman belajar pada siswa. Jika siswa aktif dalam kegiatan tersebut kemungkinan besar mereka akan dapat mengambil pengalaman-pengalaman belajar tersebut. Kegiatan belajar mengajar dipandang sebagai kegiatan komunikasi antar peserta didik dan guru. Kegiatan komunikasi ini tidak akan tercapai apabila peserta didik dapat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya keaktifan siswa dalam belajar kemungkinan besar prestasi belajar yang dicapai akan memuaskan.

Perlunya dikembangkan pengajaran yang dapat membangun keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alternatif model pembelajaran yang baru. Pembelajaran yang efektif tersebut harus diimbangi dengan kemampuan guru dalam menguasai metode pembelajaran dan materi yang akan diajarkan. Mengingat pentingnya matematika dan krusialnya permasalahan dalam pembelajaran matematika yang dilakukan oleh guru, yaitu dengan menawarkan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi matematika siswa pada umumnya. Salah satu cara untuk mengatasinya yaitu dengan menggunakan pembelajaran diskusi

kelompok model *Three Stage Fishbowl Decision* dan *TTW (Think-Talk-Write)*.

Ada beberapa alasan mengapa pembelajaran diskusi kelompok model *Three Stage Fishbowl Decision* dan *TTW (Think-Talk-Write)* perlu ditekankan sebagai aspek penting dan sangat berarti dalam menciptakan pembelajaran matematika yang efektif. Pertama, harapan untuk membuat lebih dapat diterapkan dalam lingkungan siswa atau dalam situasi baru yang familiar. Kedua, *Three Stage Fishbowl Decision* dan *TTW (Think-Talk-Write)* memberi kesempatan dan dapat mendorong siswa berdiskusi dengan siswa yang lainnya, yaitu pada proses menemukan jawaban dari permasalahan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka timbul permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam penyampaian pokok bahasan tertentu.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika walaupun guru sudah merangsang siswa untuk aktif.
3. Masih rendahnya prestasi belajar matematika siswa.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas dan demi keefektifan serta keefisienan penelitian ini, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Metode pembelajaran dalam penelitian ini adalah metode *Three Stage Fishbowl Decision* pada kelas eksperimen dan metode *TTW (Think-Talk-Write)* pada kelas kontrol.
2. Keaktifan belajar siswa adalah banyaknya aktivitas belajar siswa yang berupa diskusi, dialog, presentasi, memberi pendapat, bertanya, menjawab pertanyaan, mendengarkan penjelasan guru, mengerjakan tugas dan sebagainya yang pada awalnya mereka belum pernah melakukan hal tersebut.
3. Prestasi belajar matematika adalah nilai matematika yang diperoleh dari evaluasi belajar pada akhir penelitian.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?

3. Apakah terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi *Three Stage Fishbowl Decision* dan *TTW (Think-Talk-Write)* yang dilakukan oleh guru matematika. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar matematika.

Secara khusus tujuan penelitian ini dirinci menjadi tiga, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika.
2. Untuk mengetahui pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.
3. Untuk mengetahui interaksi antara metode pembelajaran dan keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan metode pembelajaran diskusi *Three Stage Fishbowl Decision* dan *TTW (Think-Talk-Write)*.

- b. Memberikan gambaran yang jelas pada guru tentang metode pembelajaran diskusi *Three Stage Fishbowl Decision* dan *TTW (Think-Talk-Write)* dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 2) Dapat memberikan informasi tentang pentingnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang metode pembelajaran terutama dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dan prestasi belajarnya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika.

d. Bagi Penulis

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi *Three Stage Fishbowl Decision* dan *TTW (Think-Talk-Write)*.